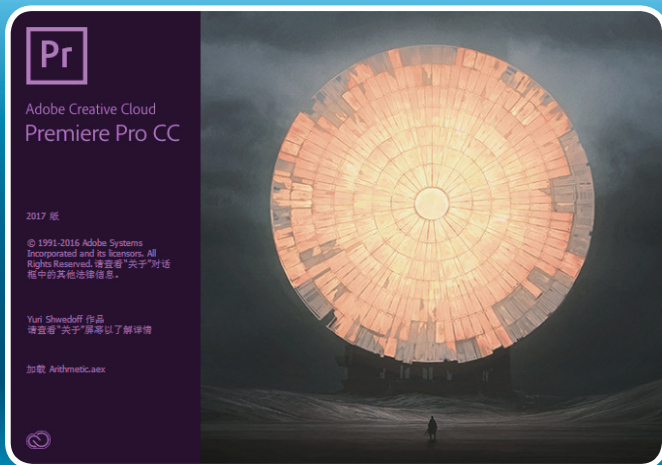


初识Premiere Pro CC 2017

本章主要介绍Premiere Pro CC 2017软件中的一些基础知识和基本操作。作为Premiere的初级用户，在没有正式使用这个软件之前，先了解和学习软件的工作环境及基本的文件操作是非常重要的。



实训练习001 安装Premiere Pro CC 2017

安装Premiere Pro CC 2017需要64位操作系统，安装Premiere Pro CC 2017软件的方法非常简单，只需根据提示便可轻松地完成安装，具体操作步骤如下：

素材	无
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习001 安装Premiere Pro CC 2017.MP4

① 将Premiere Pro CC 2017的安装光盘放入计算机的光驱中，双击【Set-up.exe】，运行安装程序，首先进行初始化，如图1-1所示。

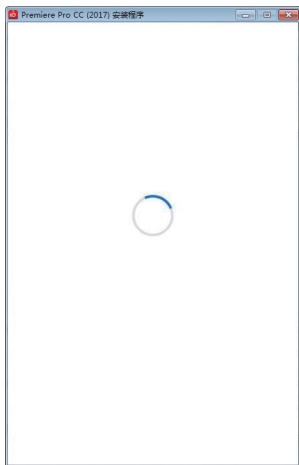


图1-1 初始化界面

② 弹出如图1-2所示的界面，说明正在安装Premiere Pro CC 2017软件。



图1-2 安装进度

知识链接

Premiere 安装的配置要求

Premiere Pro CC 2017的安装版本要求操作系统必须是64位，因此，建议用户的操作系统为Windows 7或以上版本（在Windows XP下不能安装）。

安装Premiere Pro CC 2017的系统要求具体如下：

1. Windows版本

- Intel Core2 Duo或AMD Phenom II处理器；需要64位支持。
- 需要64位操作系统：Microsoft Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate或Enterprise（带有Service Pack 1）或者Windows 7及以上版本。
- 2GB内存（推荐4GB或更大内存）。
- 4GB可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在基于闪存的可移动存储设备上）。

- 1 280×900像素的屏幕, Open GL 2.0兼容图形卡。
- 编辑压缩视频格式需要转速为 7 200 r/min的硬盘驱动器; 未压缩视频格式需要RAID 0。
- ASIO协议或Microsoft Windows Driver Model兼容声卡。

需要OHCI兼容型IEEE 1394端口进行DV和HDV捕获、导出到磁带并传输到DV设备。

- 双层DVD (DVD+/-R刻录机用于刻录DVD; Blu-ray刻录机用于创建Blu-ray Disc媒体) 兼容DVD-ROM驱动器。
- GPU加速性能需要经Adobe认证的GPU卡。
- 需要Quick Time 7.6.6软件实现Quick Time功能。
- 在线服务需要宽带Internet连接。

2. Mac OS X版本

- Intel多核处理器 (含64位支持)。
- Mac OS X v10.6.8或v10.7版本; GPU加速性能需要Mac OS X v10.8。
- 4GB内存 (推荐8GB或更大内存)。
- 4GB可用硬盘空间用于安装; 安装过程中需要额外的可用空间 (无法安装在使用区分大小写的文件系统的卷或基于闪存的可移动存储设备上)。
- 编辑压缩视频格式需要7200转硬盘驱动器; 未压缩视频格式需要RAID 0。
- 1 280×900像素的屏幕; Open GL 2.0兼容图形卡。
- 双层DVD (DVD+/-R刻录机用于刻录DVD; Blu-ray刻录机用于创建Blu-ray Disc媒体) 兼容DVD-ROM驱动器。
- 需要Quick Time 7.6.6软件实现Quick Time功能。
- GPU加速性能需要经Adobe认证的GPU卡。
- 在线服务需要宽带Internet连接。



实训练习002 启动与退出Premiere Pro CC 2017

安装完软件后, 下面学习如何启动和退出Premiere Pro CC 2017, 具体操作步骤如下:

素材	无
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习002 启动与退出Premiere Pro CC 2017. MP4

① 选择【开始】|【所有程序】|【Premiere Pro CC 2017】选项, 单击鼠标右键, 在快捷菜单中选择【发送到】|【桌面快捷方式】命令, 如图1-3所示, 即可在桌面创建Premiere Pro CC 2017快捷方式。

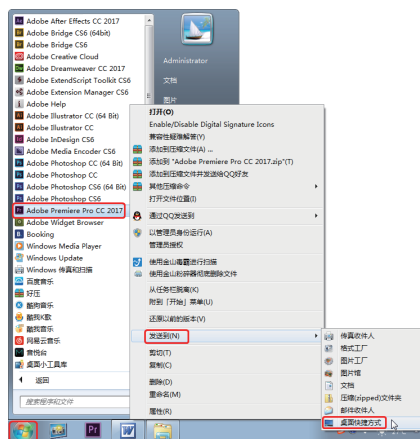


图1-3 选择【桌面快捷方式】命令

② 在启动过程中会弹出一个Premiere Pro CC 2017初始化界面, 如图1-4所示。

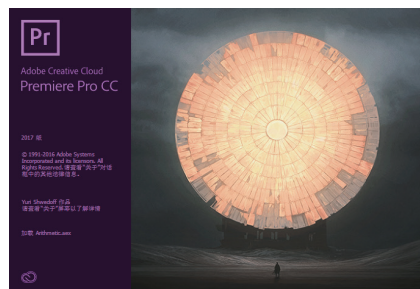


图1-4 Premiere Pro CC 2017初始界面

③ 进入开始界面, 如图1-5所示。

④ 同样, 退出Premiere Pro CC 2017的方法也非常简单。在Premiere Pro CC 2017中, 单击软件窗口右上角的【关闭】按钮, 即可退出软件, 如图1-6所示。



图1-5 Premiere Pro CC 2017开始界面

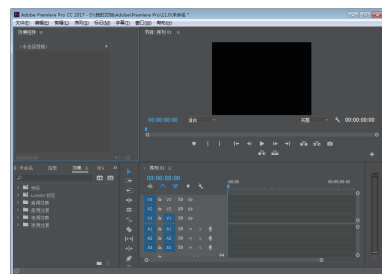


图1-6 退出Premiere Pro CC 2017

知识链接

Premiere 的应用领域及就业范围

Adobe Premiere是目前流行的非线性编辑软件, 是数码视频编辑的强大工具, 它作为功能强大的多媒体视频、音频编辑软件, 应用范围广泛, 是视频爱好者使用最多的视频编辑软件之一。

Premiere应用范围如下:

- (1) 专业视频数码处理;
- (2) 字幕制作;
- (3) 视频短片编辑与输出;
- (4) 企业视频演示;
- (5) 教育。

Premiere应用行业如下:

- (1) 出版行业;
- (2) 教育行业;
- (3) 影视行业;
- (4) 广告行业。

实训练习003 控制面板卸载Premiere Pro CC 2017

下面介绍如何使用控制面板卸载Premiere Pro CC 2017。用户可以单击电脑左下角的【开始】按钮，选择【控制面板】选项，然后选择要卸载的程序，对软件进行卸载，具体操作步骤如下：

素材	无
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习003 控制面板卸载Premiere Pro CC 2017.MP4

① 执行【开始】|【控制面板】命令，如图1-7所示。

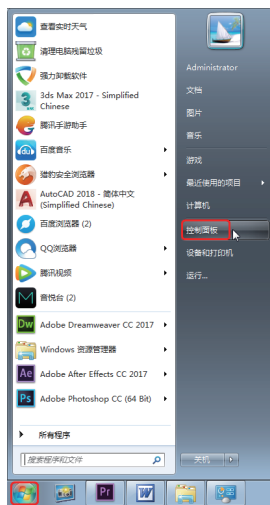


图1-7 执行【控制面板】命令

② 在弹出的界面中单击【卸载程序】文字，如图1-8所示。



图1-8 单击【卸载程序】文字

③ 弹出【卸载或更改程序】界面，在此选择【Adobe Premiere Pro CC 2017】，单击【卸载/更改】按钮，如图1-9所示。



图1-9 选择要卸载的软件

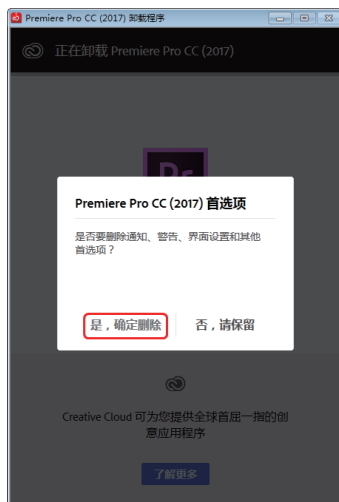


图1-10 单击【是，确定删除】按钮



图1-11 卸载进度



图1-12 卸载完成

④ 弹出【Premiere Pro CC (2017) 卸载程序】界面，在此单击【是，确定删除】按钮，如图1-10所示。

⑤ 弹出【卸载】界面，在此会显示卸载进度，如图1-11所示。

⑥ 卸载完成后，在弹出的【卸载完成】界面中单击【关闭】按钮，如图1-12所示。

实训练习004 使用金山毒霸卸载Premiere Pro CC 2017

除了上面介绍的卸载方法，用户还可以使用【金山毒霸】或者【360管家】等软件进行卸载。下面以金山毒霸为例卸载Premiere Pro CC 2017，具体操作步骤如下：

素材	无
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习004 使用金山毒霸卸载Premiere Pro CC 2017.MP4

① 单击【开始】按钮，执行【开始】|【所有程序】|【金山毒霸】命令，如图1-13所示。

② 在弹出的【金山毒霸】界面中，选择【软件管家】选项，如图1-14所示。

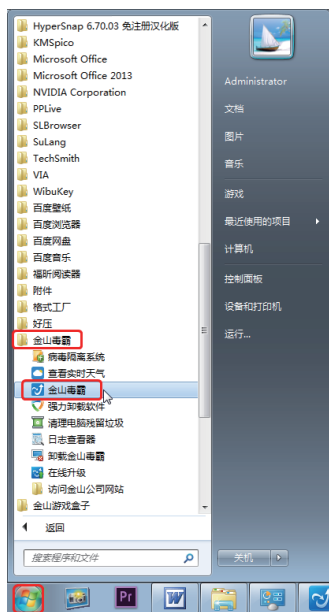


图1-13 执行【金山毒霸】命令



图1-14 选择【软件管家】选项

③ 在弹出的界面中单击【卸载】按钮，在【软件名称】列表中选择【Adobe Premiere Pro CC 2017】，单击【卸载】按钮，如图1-15所示。

④ 等待卸载即可。

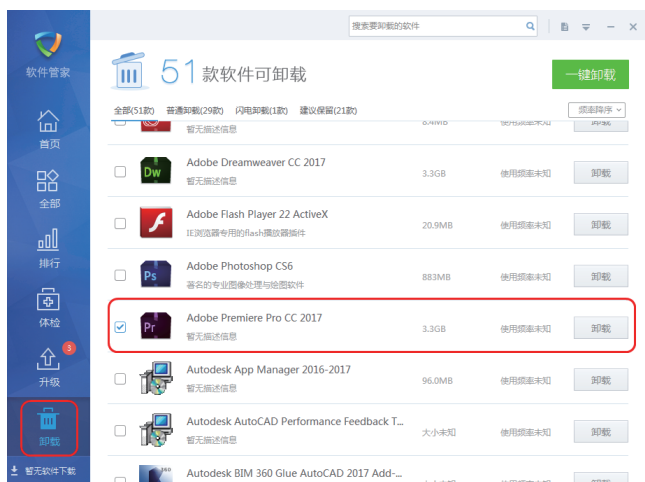


图1-15 【软件卸载】界面

实训练习005 新建项目

每当启动Premiere Pro CC 2017应用程序时，都会出现一个【开始】小窗口，而不是直接创建一个Premiere项目。下面介绍如何在Premiere Pro CC 2017中通过命令新建项目。

素材	无
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习005新建项目.MP4

① 在启动Premiere Pro CC 2017应用程序时，在弹出的【开始】小窗口中单击【新建项目】按钮，如图1-16所示。

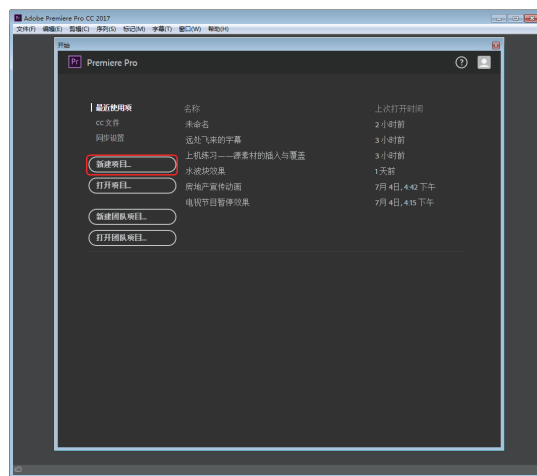


图1-16 单击【新建项目】按钮

② 在弹出的【新建项目】对话框中，单击右侧的【浏览】按钮，设置将要保存的路径位置，单击【确定】按钮，并为其命名，如图1-17所示，即可新建项目文件。

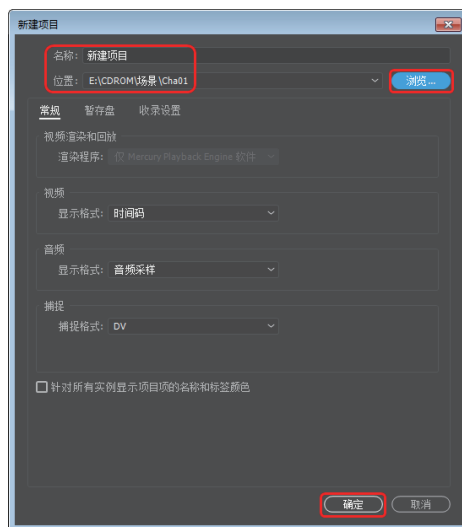


图1-17 【新建项目】对话框

知识链接

1. 新建序列

继续上一实例的操作，下面介绍如何新建序列，具体

操作步骤如下:

(1) 按Ctrl+N组合键,弹出【新建序列】对话框。在【序列预设】选项卡的【可用预设】对话框中选择【DV-PAL】|【标准48kHz】预设格式作为项目文件的格式,如图1-18所示。

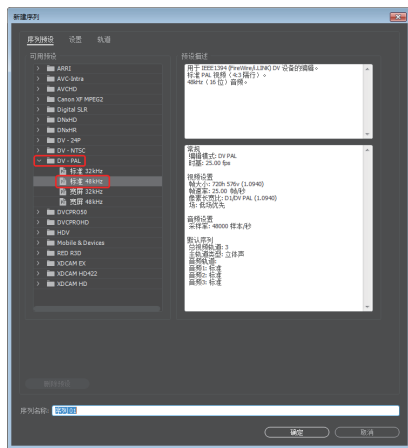


图1-18 新建序列

(2) 单击【确定】按钮,进入工作界面,如图1-19所示。

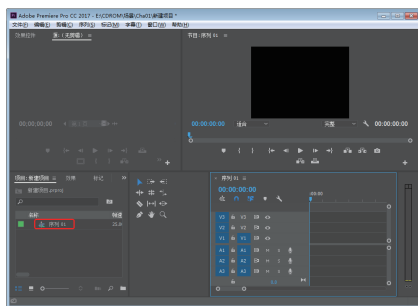


图1-19 进入工作界面

2. 新建文件夹

继续上一实例的操作,下面介绍如何新建文件夹,具体操作步骤如下:

(1) 在【项目】面板中的空白处单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择【新建素材箱】命令,如图1-20所示。

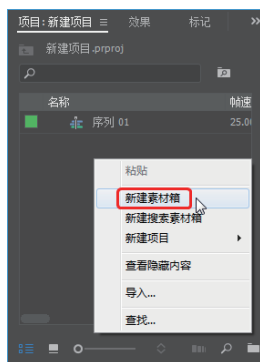


图1-20 选择【新建素材箱】命令

(2) 新建一个素材箱,然后为其命名,如图1-21所示。

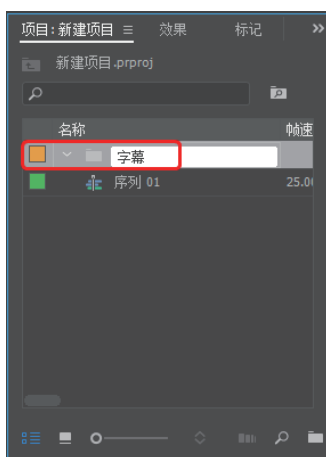


图1-21 新建素材箱并重命名

3. 打开项目

下面介绍如何在Premiere Pro CC 2017中打开项目文件,具体操作步骤如下:

(1) 启动Premiere Pro CC 2017,在弹出的【开始】界面中单击【打开项目】按钮,如图1-22所示。

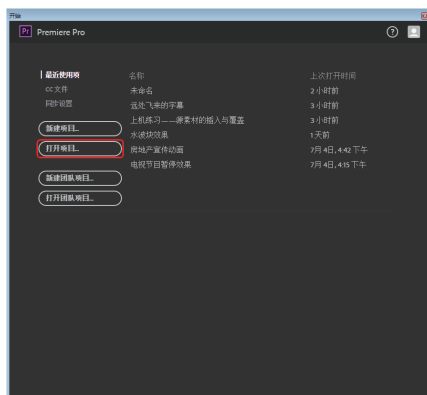


图1-22 单击【打开项目】按钮

(2) 在弹出的【打开项目】对话框中选择要打开的文件,如图1-23所示。

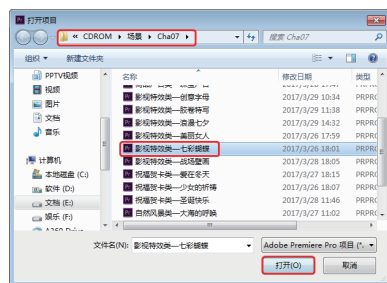


图1-23 选择要打开的文件

4. 关闭项目

下面介绍如何关闭项目文件,具体操作步骤如下:

(1) 打开项目文件后,在菜单栏中执行【文件】|【关闭项目】命令,如图1-24所示。

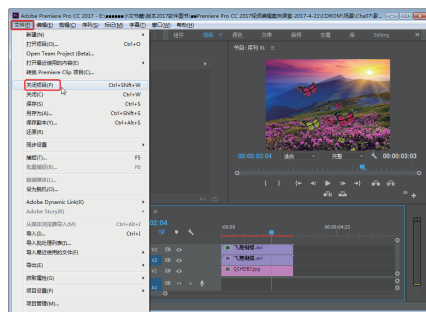


图1-24 执行【关闭项目】命令

(2) 关闭项目文件后的工作界面如图1-25所示。



图1-25 关闭文件后的界面

实训练习006 将项目文件另存为

下面介绍如何将项目文件另存为,首先打开项目文件,然后根据菜单栏中的命令进行操作,具体操作步骤如下:

素材	素材 Cha01 飞舞的蝴蝶.prproj
场景	素材 Cha01 蝴蝶效应.prproj
视频	视频教学 Cha01 实训练习006 将项目文件另存为.MP4

① 打开【飞舞的蝴蝶.prproj】项目文件,选择菜单栏中的【文件】|【另存为】命令,如图1-26所示。

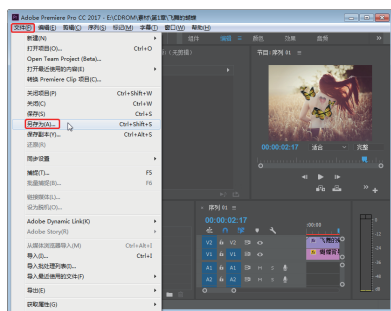


图1-26 执行【另存为】命令

② 在弹出的【保存项目】对话框中，选择需要保存的路径，并将其命名，单击【保存】按钮即可，如图1-27所示。

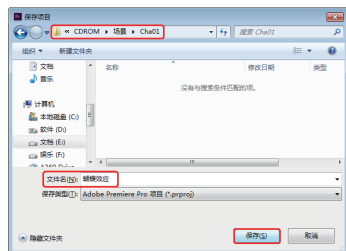


图1-27 设置保存路径和名称

知识链接

1. 将项目文件保存为副本

下面介绍如何在Premiere Pro CC 2017中将项目文件保存为副本，具体操作步骤如下：

(1) 打开项目文件后，在菜单栏中执行【文件】|【保存副本】命令，如图1-28所示。



图1-28 执行【保存副本】命令

(2) 在弹出的【保存项目】对话框中选择需要保存的路径，单击【保存】按钮，如图1-29所示。

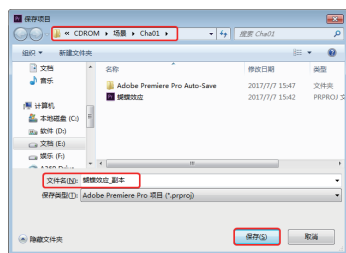


图1-29 设置保存路径

2. 影视编辑色彩与常用图像

色彩和图像是影视编辑中必不可少的部分，一个好的影视作品需要用好的色彩搭配和漂亮的图片结合而成。另外，在制作时需要色彩的模式的、图像类型、分辨率等有一个充分的了解，这样在制作中才能够知道自己所需要的素材类型。

1) 色彩模式

色彩模式是数字世界中表示颜色的一种算法。在数字世界中，为了表示各种颜色，人们通常将颜色划分为若干分量。由于成色原理的不同，决定了显示器、投影仪、扫描仪这类靠色光直接合成颜色的颜色设备和打印机、印刷机这类靠使用颜料的印刷设备在生成颜色方式上的区别。

在计算机中表现色彩，是依靠不同的色彩模式来实现的。下面将介绍几种编辑中常见的色彩模式：

(1) RGB色彩模式

- RGB颜色是由红、绿、蓝三原色组成的色彩模式。图像中所有的色彩都是由三原色组合而来的。
- 三原色中的每一种色一般都可包含256种亮度级别，三个通道合成起来就可显示完整的彩色图像。电视机或监视器等视频设备就是利用光色三原色进行彩色显示的，在视频编辑中，RGB是唯一可以使用的配色方式。
- 在RGB图像中的每个通道一般可包含28个不同的色调；通常所提到的RGB图像包含三个通道，因此，在一幅图像中可以有224（约1670万）种不同的颜色。
- 在Premiere中可以通过对红、绿、蓝三个通道数值的调节，来调整对象色彩。三原色中每一种都有一个0~255的取值范围，当三个值都为0时，图像为黑色，三个值都为255时，图像为白色。三原色如图1-30所示。

(2) 灰度模式

灰度模式属于非彩色模式，如图1-31所示，它只包含256级不同的亮

度级别，只有一个Black通道。剪辑人员在图像中看到的各种色调都是由256种不同强度的黑色所表示的。灰度图像中的每个像素的颜色都要用8位二进制数字存储。

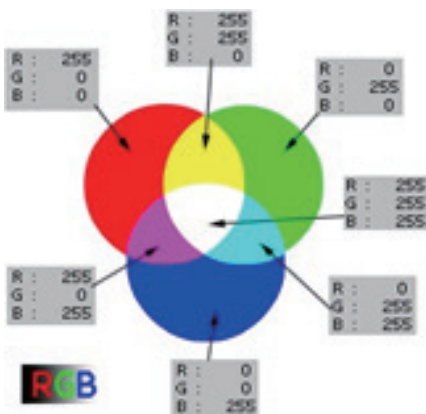


图1-30 三原色



图1-31 灰度模式

(3) Lab色彩模式

Lab颜色通道由一个亮度通道和两个色度通道a、b组成。其中a代表从绿到红的颜色分量变化；b代表从蓝到黄的颜色分量变化。

Lab色彩模式作为一个彩色测量的国际标准，基于最初的CIE 1931色彩模式。1976年，这个模式被定义为CIELab，它解决了彩色复制中由于不同的显示器或不同的印刷设备而带来的差异的问题。Lab色彩模式是在与设备无关的前提下产生的，因此，它不考虑剪辑人员所使用的设备。

(4) HSB色彩模式

HSB色彩模式基于人对颜色的心理感受而形成，它将色彩看成三个要素：色调（Hue）、饱和度（Saturation）和亮度（Brightness）。因此这种色彩模式比较符合人的主观感受，可让使用者觉得更加直观。它可由底与底对接的两个圆锥体立体模

型来表示。其中，轴向表示亮度，自上而下由白变黑；径向表示饱和度，自内向外逐渐变高；而圆周方向则表示色调的变化，形成色环。

(5) CMYK色彩模式

CMYK色彩模式也称作印刷色彩模式，如图1-32所示为CMYK色彩模式下的图像，是一种依靠反光的色彩模式，和RGB类似，CMY是三种印刷油墨名称的首字母：Cyan（青色）、Magenta（品红色）和Yellow（黄色）。而K取的是Black（黑色）最后一个字母，之所以不取首字母，是为了避免与蓝色（Blue）混淆。从理论上来说，只需要CMY三种油墨就足够了，它们三个加在一起就应该得到黑色。但是由于目前制造工艺还不能造出高纯度的油墨，CMY相加的结果实际是一种暗红色，所以需要K来进行补充黑色，CMYK颜色表如图1-33所示。



图1-32 CMYK色彩模式下的图像

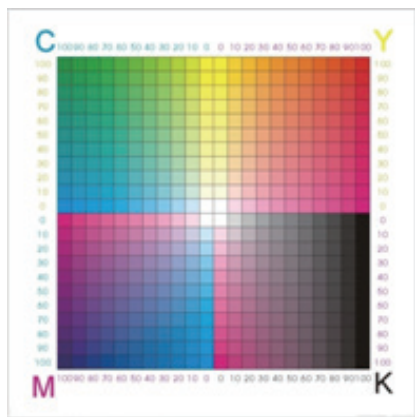


图1-33 CMYK颜色表

2) 色彩的分类与特性

自然界中有许多种色彩，如香蕉是黄色的，天是蓝色的，橘子是橙色的、草是绿色的等，色彩五颜六色，千变万化。平时所看到的白色光，经过分析在色带上可以看到，它包括

红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七种颜色，各颜色间自然过渡。其中，红、绿、蓝是三原色，三原色通过不同比例的混合可以得到各种颜色。色彩有冷色、暖色之分，冷色给人的感觉是安静、冰冷；而暖色给人的感觉是热烈、火热。冷色、暖色的巧妙运用可以产生意想不到的效果。

我国古代把黑、白、玄（偏红的黑）称为“色”，把青、黄、赤称为“彩”，合称“色彩”。现代色彩学也把色彩分为两大类，即无彩色系和有彩色系。无彩色系是指黑和白，只有明度属性；有彩色系有三个基本特征，分别为色相、纯度和明度，在色彩学上也称它们为色彩的“三要素”或“二属性”。

(1) 色相

色相指色彩的名称，这是色彩最基本的特征，是一种色彩区别于另一种色彩的最主要的因素。如紫色、绿色和黄色等代表不同的色相。观察色相要善于比较，色相近似的颜色也要区别，比较出它们之间的微妙差别。这种相近色中求对比的方法在写生时经常使用，如果掌握得当，能形成一种色调的雅致、和谐、柔和、耐看的视觉效果。将色彩按红—黄—绿—蓝—红依次过渡渐变，即可得到一个色相环，如图1-34所示。



图1-34 色相环

(2) 明度

明度指色彩的明暗程度。明度越高，色彩越亮；明度越低，颜色越暗。色彩的明度变化产生出浓淡差别，这是绘画中用色彩塑造形体、

表现空间和体积的重要因素。初学者往往容易将色彩的明度与纯度混淆起来，一说要使画面明亮些，就赶快调粉加白，结果明度是提高了，色彩纯度却降低了，这就是色彩认识的片面性所致。明度差的色彩更容易调和，如紫色与黄色、暗红与草绿、暗蓝与橙色等。

(3) 纯度

纯度指色彩的鲜艳程度，纯度高则色彩鲜亮；纯度低则色彩黯淡，含灰色。颜色中以三原色红、绿、蓝为最高纯度色，而接近黑、白、灰的颜色为低纯度色。凡是靠视觉能够辨认出来的，具有一定色相倾向的颜色都有一定的鲜灰度，而其纯度的高低取决于它含中性色黑、白、灰总量的多少。

3) 图形

计算机图像可分为两种类型：位图图像和矢量图像。

(1) 位图图像

位图图像是由单个像素点组成的图像，我们称之为位图图像，又称为点阵图像或绘制图像，位图图像是依靠分辨率的图像，每一幅都包含着一定数量的像素。剪辑人员在创建位图图像时，就必须制定图像的尺寸和分辨率。数字化后的视频文件也是由连续的图像组成的。位图图像如图1-35所示。

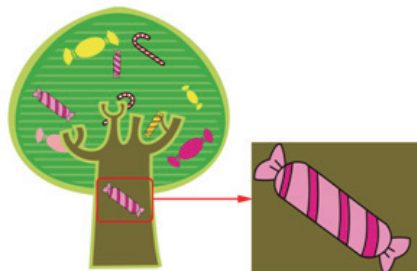


图1-35 位图图像

(2) 矢量图像

矢量图像是与分辨率无关的图像。它通过数学方程式来得到，由数学对象所定义的直线和曲线组成。在矢量图像中，所有的内容都是由数学定义的曲线（路径）组成，这些路径曲线放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放图片或更改图片的颜

色都不会降低图像的品质,如图1-36所示。

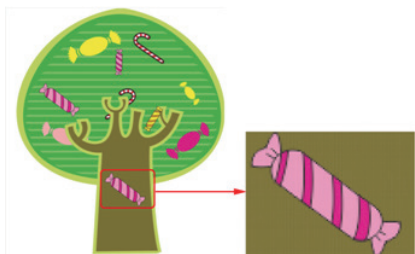


图1-36 矢量图像

矢量图像与分辨率无关,将它缩放到任意大小打印在输出设备上,都不会遗漏细节或损伤清晰度。因此,矢量图像是文字(尤其是小字)和线条图形的最佳选择,矢量图像还具有文件数据量小的特点。

Premiere Pro CC 2017中的字幕里的图像就是矢量图像。

4) 像素

像素是构成图形的基本元素,是位图图形的最小单位。像素有三种特性:

像素与像素间有相对位置。

像素具有颜色能力,可以用bit(位)来度量。

像素都是正方形的。像素的大小是相对的,它依赖于组成整幅图像像素的数量多少。

5) 分辨率

(1) 图像分辨率

图像分辨率是指单位图像线性尺寸中所包含的像素数目,通常以dpi(点/英寸)为计量单位,打印尺寸相同的两幅图像。高分辨率的图像比低分辨率的图像所包含的像素多。比如:

打印尺寸为1×1平方英寸的图像,如果分辨率为72dpi,包含的像素数目就为5 184(72×72=5 184);如果分辨率为300dpi,图像中包含的像素数目则为90 000。

要确定使用的图像分辨率。应考虑图像最终发布的媒介。如果制作的图像用于计算机屏幕显示,图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率(72 dpi或96 dpi)即可。如果图像用于打印输出,那么必须使用高分辨率(150 dpi或300 dpi),低分辨率的图

像打印输出会出现明显的颗粒和锯齿边缘。如果原始图像的分辨率较低,由于图像中包含的原始像素的数目不能改变,因此,仅提高图像分辨率不会提高图像品质。分辨率为50dpi和分辨率为300dpi时的对比如图1-37所示。



图1-37 分辨率为50dpi对比分辨率为300dpi的效果

(2) 显示器分辨率

显示器分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目。通常以dpi(点/英寸)为计量单位。显示器分辨率取决于显示器尺寸及其像素设置,PC显示器典型的分辨率为96 dpi。在平时的操作中,图像的像素被转换成显示器像素或点。这样,当图像的分辨率高于显示器的分辨率时,图像在屏幕上显示的尺寸比实际的打印尺寸大。例如。在96 dpi的显示器上显示1×1 in²、192 px/in的图像时,屏幕上

将以2×2 in²的区域显示,如图1-38所示。



图1-38 屏幕分辨率

实训练习007 新建键盘布局预设

在Premiere中,用户可以新建键盘布局,然后在该布局中,创建自己习惯使用的快捷键,下面我们来介绍如何在Premiere中新建键盘布局预设:

素材	无
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习007 新建键盘布局预设.MP4

① 打开项目文件后,选择菜单栏中的【编辑】|【快捷键】命令,如图1-39所示。



图1-39 执行【快捷键】命令

② 单击【键盘布局预设】右侧的【另存为】按钮,在弹出的【键盘布局设置】对话框中为其命名,如图1-40所示。

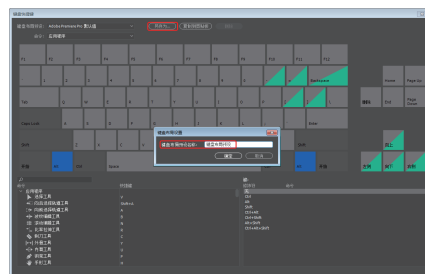


图1-40 弹出【键盘布局设置】对话框

③ 单击【确定】按钮,如图1-41所示,单击【键盘快捷键】中的【确定】按钮,即可完成新建键盘布局预设。

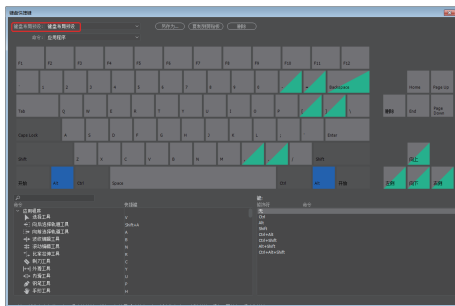


图1-41 新建键盘布局预设

知识链接

删除键盘布局预设

下面介绍如何在Premiere Pro CC 2017中删除键盘布局预设，具体操作步骤如下：

(1) 打开随书配套资源中的素材|Cha01|删除键盘布局预设.prproj素材文件，然后在菜单栏中执行【编辑】|【快捷键】命令，如图1-42所示。

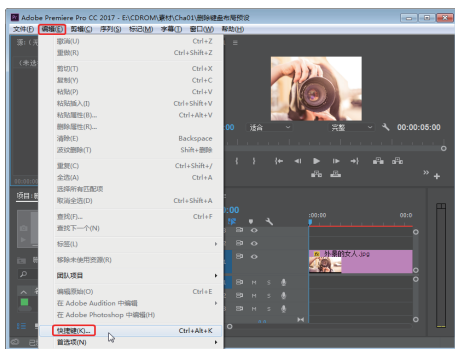


图1-42 执行【快捷键】命令

(2) 在弹出的【键盘快捷键】对话框中，选择【键盘布局预设】布局预设，单击【键盘布局预设】右侧的【删除】按钮，如图1-43所示。

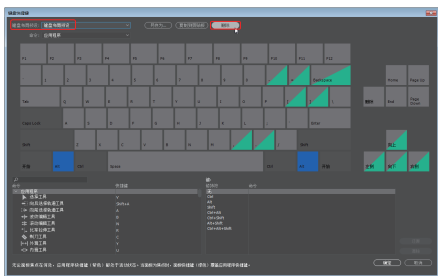


图1-43 删除【键盘布局预设】选项

实训练习008 编辑键盘快捷键

在使用Premiere软件时，用户可以在首选项中设置快捷键，以便操作，下面我们来介绍一下如何在Premiere中编辑键盘快捷键：

素材	素材 Cha01 编辑键盘快捷键.prproj
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习008 编辑键盘快捷键.MP4

① 打开随书配套资源中的素材|Cha01|编辑键盘快捷键.prproj素材文件，如图1-44所示。

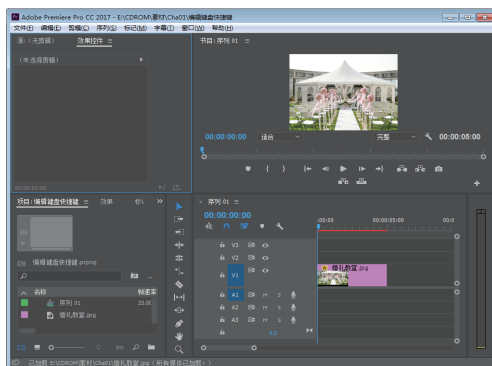


图1-44 打开素材文件

② 选择菜单栏中的【编辑】|【快捷键】命令，如图1-45所示。

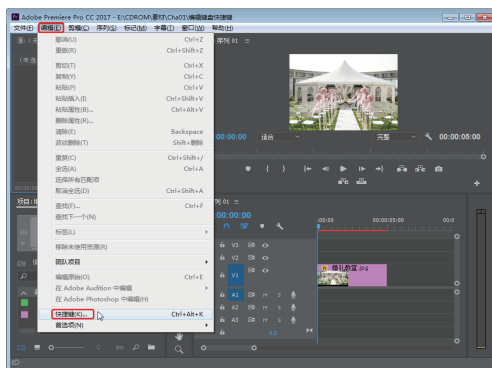


图1-45 执行【快捷键】命令

③ 在弹出的【键盘快捷键】对话框中，选择【选择工具】命令，并单击【清除】按钮，如图1-46所示。

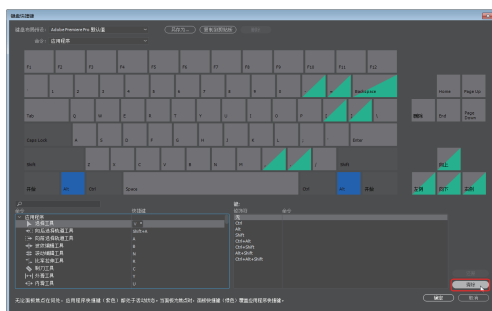


图1-46 编辑快捷键

④ 将其快捷键更改为【F2】，如图1-47所示。

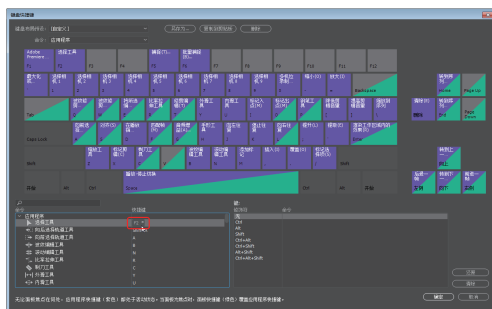


图1-47 更改快捷键

知识链接

1. 还原键盘快捷键

若要还原键盘快捷键，可单击对话框中的【还原】按钮，即可将命令的快捷键还原为更改前的快捷键。

2. 清除键盘快捷键

若要清除键盘快捷键，可单击对话框中的【清除】按钮，即可将当前选中的快捷键删除。

3. 搜索快捷键

下面将讲解如何搜索快捷键，具体操作步骤如下：

(1) 打开【键盘快捷键】对话框，在【查找】右侧的文本框中输入要查找的快捷键，在下方列表中出现了与此快捷键相关的快捷键列表，如图1-48所示。

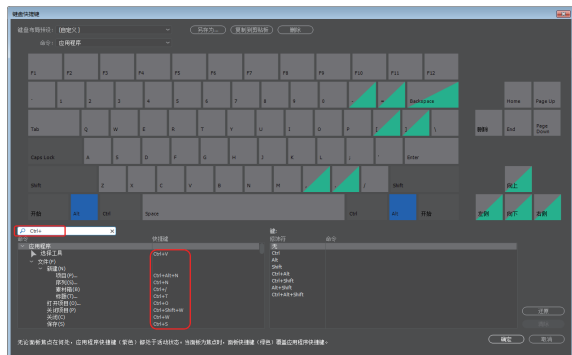


图1-48 输入要查找的快捷键

(2) 若要准确地查找某个快捷键组合，可以输入此快捷键组合，如图1-49所示。

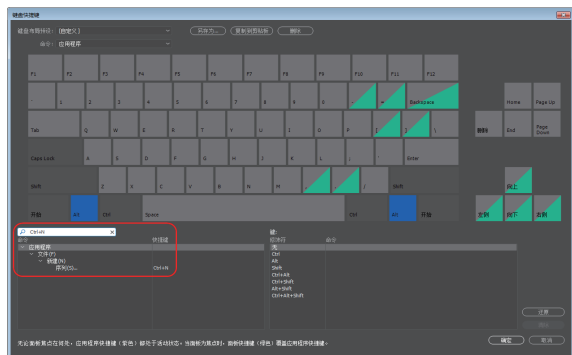


图1-49 搜索快捷键

知识链接

Premiere 软件与AE软件的区别

AE (After Effects) 是Premiere的兄弟产品，是一套动态图形的设计工具和特效合成软件。它有着比Premiere更加复杂的结构和更难的学习难度，主要应用于Motion Graphic设计、媒体包装和VFX (视觉特效)。

而Premiere是一款剪辑软件，用于视频段落的组合与拼接，并提供一定的特效与调色功能。Premiere和AE可以通过Adobe动态链接联动工作，满足日益复杂的视频制作需求。

实训练习009 设置界面亮度

下面将讲解如何设置界面亮度，具体操作步骤如下：

素材	无
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习009 设置界面亮度.MP4

① 启动Premiere Pro CC 2017软件，在菜单栏中执行【编辑】|【首选项】|【外观】命令，如图1-50所示。

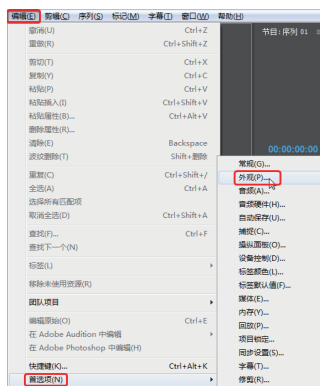


图1-50 执行【外观】命令

② 弹出【首选项】对话框，在【亮度】选项组中拖动按钮，调整工作界面的亮度，单击【确定】按钮，如图1-51所示。

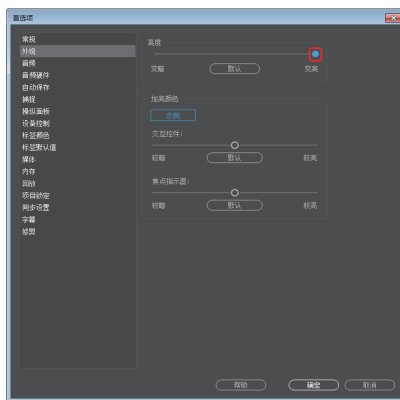


图1-51 调整工作界面的亮度

③ 返回至工作界面中，即可看到改变后的效果，如图1-52所示。

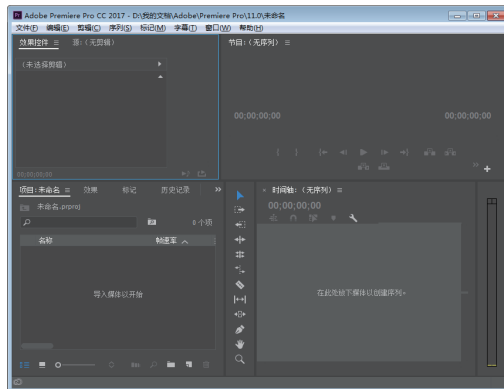


图1-52 更改界面后的效果

实训练习010 设置自动保存

在首选项中可以设置文件的自动保存时间，下面来介绍如何设置自动保存：

素材	素材 Cha01 设置自动保存.prproj
场景	无
视频	视频教学 Cha01 实训练习010 设置自动保存.MP4

① 打开随书配套资源中的素材|Cha01|设置自动保存.prproj素材文件，如图1-53所示。

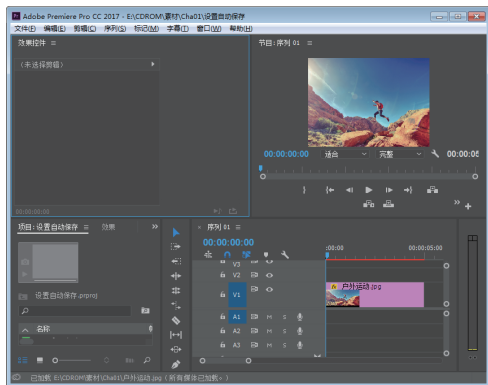


图1-53 打开素材文件

② 选择菜单栏中的【编辑】|【首选项】|【自动保存】命令，如图1-54所示。

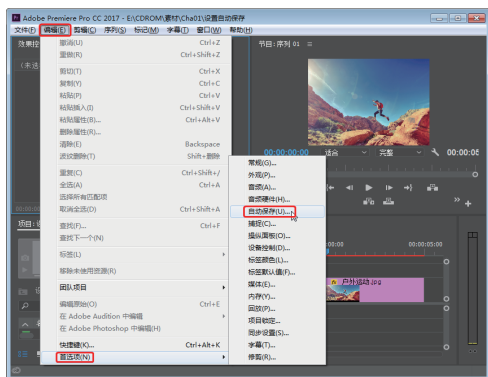


图1-54 执行【自动保存】命令

③ 弹出【首选项】对话框，如图1-55所示。

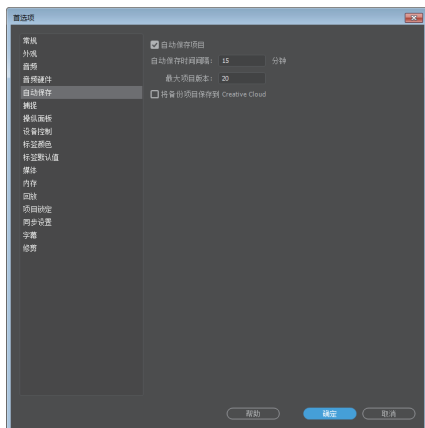


图1-55 【首选项】对话框

④ 根据个人需求在对话框中对其进行设置，然后单击【确定】按钮即可，如图1-56所示。

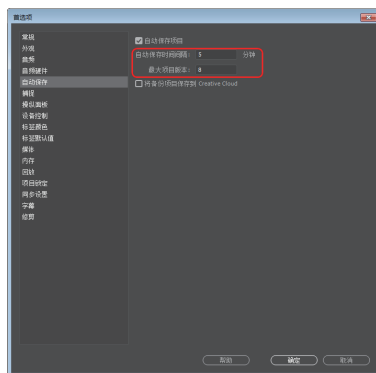


图1-56 设置【自动保存】

知识链接

常用的影视编辑基础术语

在使用Premiere Pro CC 2017的过程中，会涉及许多专业术语。理解这些术语的含义，了解这些术语与Premiere Pro CC 2017的关系，是充分掌握Premiere Pro CC 2017的基础。

1. 帧

帧是组成影片的每一幅静态画面，无论是电影或者电视，都是利用动画的原理使图像产生运动。动画是一种将一系列差别很小的画面，以一定速率连续放映而产生出运动视觉的技术。根据人类的视觉暂留现象，连续的静态画面可以产生运动效果。构成动画的最小单位为帧（Frame），即组成动画的每一幅静态画面，一帧就是一幅静态画面，如图1-57所示。

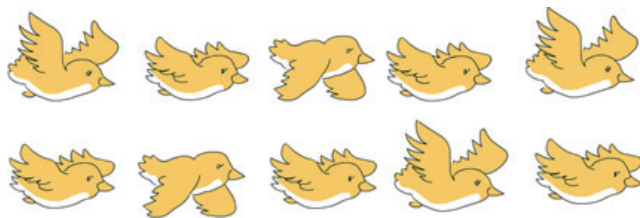


图1-57 帧

2. 帧速率

帧速率是视频中每秒包含的帧数。物体在快速运动时，人眼对于时间上每一个点的物体状态会有短暂的保留现象。例如在黑暗的房间中晃动一只发光的手电筒，由于视觉暂留现象，看到的不是一个亮点沿弧线运动，而是一道道的弧线。这是由于手电筒在前一个位置发出的光还在人的眼睛里短暂保留，它与当前手电筒的光芒融合在一起，因此组成一段弧线。由于视觉暂留的时间非常短，为 10^{-1} 秒数量级，所以为了得到平滑连贯的运动画面，必须使画面的更新达到一定标准，即每秒钟所播放的画面要达到一定数量，这就是帧速率。PAL制影片的帧速率是25帧/秒，NTSC制影片的帧速率是29.97帧/秒，电影的帧速率是24帧/秒，二维动画的帧

速率是12帧/秒。

3. 采集

采集是指从摄像机、录像机等视频源获取视频数据,然后通过IEEE 1394接口接收和翻译视频数据,将视频信号保存到计算机的硬盘中的过程。

4. 源

源指视频的原始媒体或来源。通常指便携式摄像机、录像带等。配音是音频的重要来源。

5. 字幕

字幕可以是移动文字提示、标题、片头或文字标题。

6. 故事板

故事板是影片可视化的表示方式,单独的素材在故事板上被表示成图像的略图。

7. 画外音

对视频或影片的解说、讲解通常称为画外音,经常使用在新闻、纪录片中。

8. 素材

素材是指影片中的小片段,可以是音频、视频、静态图像或标题。

9. 转场(转换、切换)

转场就是在一个场景结束到另一个场景开始之间出现的内容。通过添加转场,剪辑人员可以将单独的素材和谐地融合成一部完整的影片,转场效果如图1-58所示。

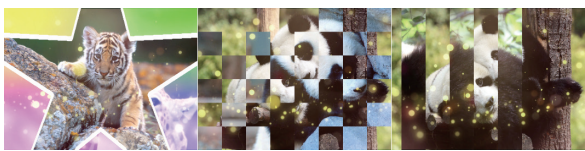


图1-58 转场特效

10. 流

这是一种新的因特网视频传输技术,它允许视频文件在下载的同时被播放。流通常被用于大的视频或音频文件。

11. NLE

NLE是指非线性编辑。传统的在录像带上的视频编辑是线性的,因为剪辑人员必须将素材按顺序保存在录像带上,而计算机的编辑可以排成任何顺序,因此被称为非线性编辑。

特别提示

为了方便学习和使用本书,建议读者安装方正和汉仪字库。

12. 模拟信号

模拟信号是指非数字信号。大多数录像带使用的是模拟信号,而计算机则使用的是数字信号,用1和0处理信息。

13. 数字信号

数字信号是用1和0组成的计算机数据,相对于模拟信息的数字信息。

14. 时间码

时间码是指用数字的方法表示视频文件的一个点相对于整个视频或视频片段的位置。时间码可以用于做精确的视频编辑。

15. 渲染

渲染是将节目中所有源文件收集在一起,创建最终的影片的过程。

16. 制式

所谓制式,是指传送电视信号所采用的技术标准。基带视频是一个简单的模拟信号,由视频模拟数据和视频同步数据构成,用于接收端正确地显示图像,信号的细节取决于应用的视频标准或者“制式”(NTSC/PAL/SECAM)。

17. 节奏

一部好片子的形成大多源于节奏。视频与音频紧密结合,使人们在观看某部片子时,不但有情感的波动,还要在看完后对这部片子整体有个感觉,这就是节奏的魅力,它是音频与视频的完美结合。节奏是在整体片子的感觉基础上形成的,它也象征一部片子的完整性。

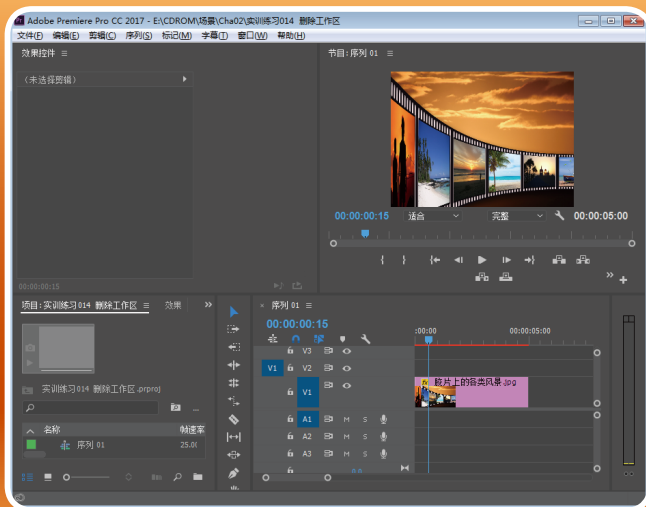
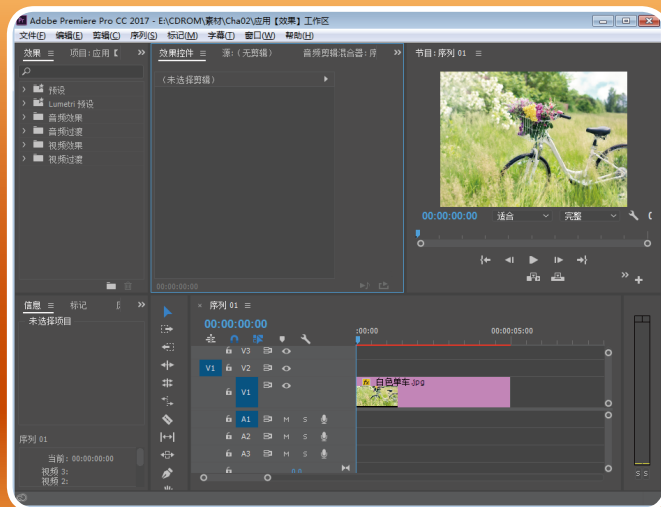
18. 宽高比

视频标准中的第2个重要参数是宽高比,可以用两个整数的比来表示,也可以用小数来表示,如4:3或1.33。电影、SDTV(标清电视)和HDTV(高清晰度电视)具有不同的宽高比,SDTV的宽高比是4:3或1.33;HDTV和扩展清晰度电视(EDTV)的宽高比是16:9或1.78;电影的宽高比从早期的1.333到宽银幕的2.77。由于输入图像的宽高比不同,便出现了在某一宽高比屏幕上显示不同宽高比图像的问题。像素宽高比是指图像中一个像素的宽度和高度之比,帧宽高比则是指图像的一帧的宽度与高度之比。某些视频输出使用相同的帧宽高比。但使用不同的像素宽高比。例如:某些NTSC数字化压缩卡产生4:3的帧宽高比,使用方像素(1.0像素比)及640×480分辨率;DV-NTSC采用4:3的帧宽高比,但使用矩形像素(0.9像素比)及720×486分辨率。

第2章

基础操作

本章将对Premiere Pro CC 2017的工作区进行简单介绍，包括如何应用不同的工作区、编辑工作区等。此外，本章将对导入不同格式及种类的素材文件进行简单介绍。



实训练习011 应用【效果】工作区

下面将讲解如何应用【效果】工作区，具体操作步骤如下：

素材	素材 Cha02 应用【效果】工作区.prproj
场景	场景 Cha02 实训练习011 应用【效果】工作区.prproj
视频	视频教学 Cha02 实训练习011 应用【效果】工作区.MP4

① 打开随书配套资源中的素材|Cha02|应用【效果】工作区.prproj素材文件，在菜单栏中执行【窗口】|【工作区】|【效果】命令，如图2-1所示。

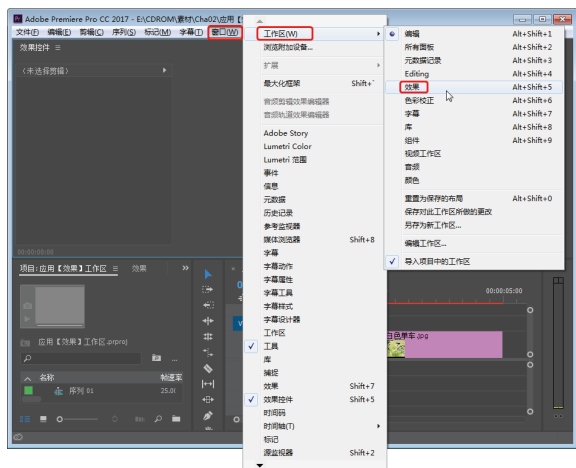


图2-1 执行【效果】命令

② 应用【效果】工作区效果如图2-2所示。

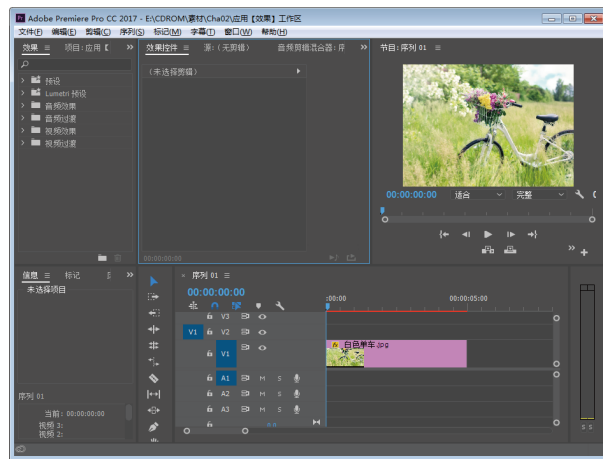


图2-2 应用【效果】工作区效果

实训练习012 应用【音频】工作区

下面将讲解如何应用【音频】工作区，具体操作步骤如下：

素材	素材 Cha02 应用【音频】工作区.prproj
场景	场景 Cha02 实训练习012 应用【音频】工作区.prproj
视频	视频教学 Cha02 实训练习012 应用【音频】工作区.MP4

① 打开随书配套资源中的素材|Cha02|应用【音频】工作区.prproj素材文件，在菜单栏中执行【窗口】|【工作区】|【音频】命令，如图2-3所示。

作区.prproj素材文件,在菜单栏中执行【窗口】|【工作区】|【音频】命令,如图2-3所示。

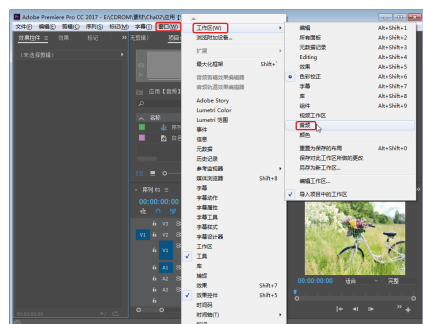


图2-3 执行【音频】命令

② 应用【音频】工作区效果如图2-4所示。

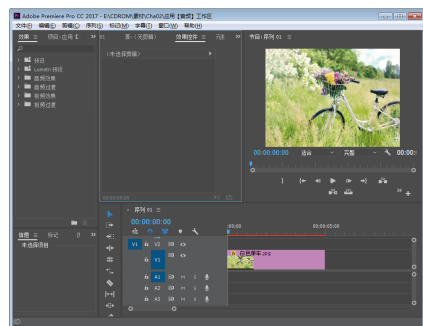


图2-4 应用【音频】工作区效果

实训练习013 新建工作区

下面将讲解如何新建工作区,具体操作步骤如下:

素材	素材[Cha02]新建工作区.prproj
场景	场景[Cha02]实训练习013新建工作区.prproj
视频	视频教学 Cha02 实训练习013 新建工作区.MP4

① 打开随书配套资源中的素材[Cha02]新建工作区.prproj素材文件,如图2-5所示。

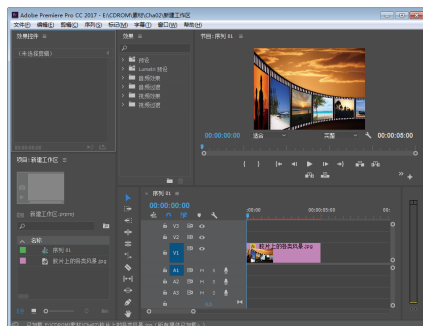


图2-5 打开素材文件

② 在菜单栏中执行【窗口】|【工作区】|【另存为新工作区】命令,如图2-6所示。

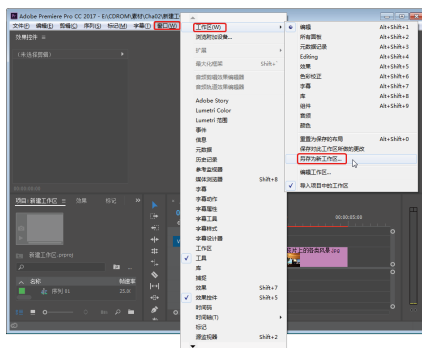


图2-6 执行【另存为新工作区】命令

③ 弹出【新建工作区】对话框,在【名称】右侧的文本框中输入名称,如图2-7所示。

④ 单击【确定】按钮,然后可根据需要在场景中更改其位置,如图2-8所示。

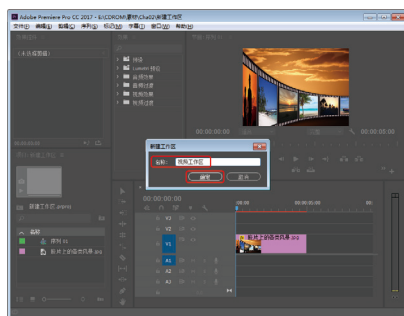


图2-7 输入名称

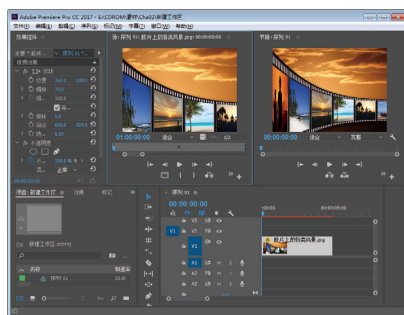


图2-8 设置完成后的效果

实训练习014 删除工作区

下面将讲解如何删除工作区,具体操作步骤如下:

素材	素材[Cha02]删除工作区.prproj
场景	无
视频	视频教学 Cha02 实训练习014 删除工作区.MP4

① 打开随书配套资源中的素材[Cha02]删除工作区.prproj素材文件,如图2-9所示。

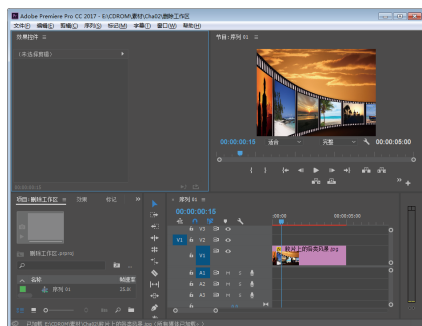


图2-9 打开素材文件

② 在菜单栏中执行【窗口】|【工作区】|【编辑工作区】命令,如图2-10所示。

③ 弹出【编辑工作区】对话框,如图2-11所示。

④ 选择要删除的工作区,单击【删除】按钮,即可将工作区删除,如图2-12所示,单击【确定】按钮。

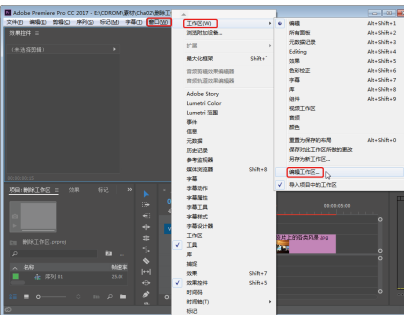


图2-10 执行【删除工作区】命令



图2-11 【删除工作区】对话框

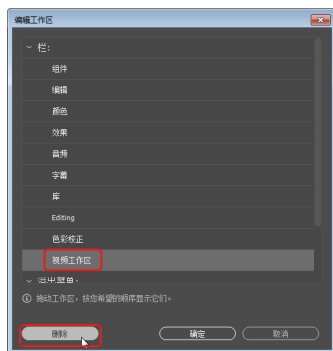


图2-12 删除工作区

知识链接

重置工作区

下面将讲解如何重置工作区，具体操作步骤如下：

(1) 在菜单栏中执行【窗口】|【工作区】|【重置为保存的布局】命令，如图2-13所示。

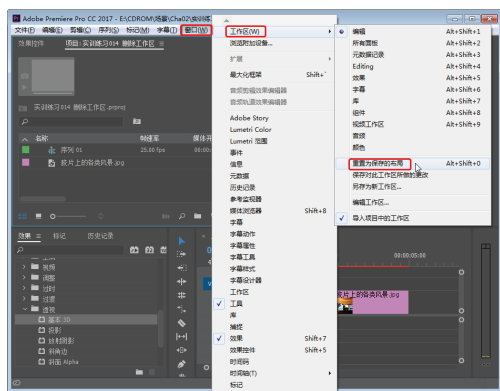


图2-13 执行【重置为保存的布局】命令

(2) 即可重置工作区，如图2-14所示。

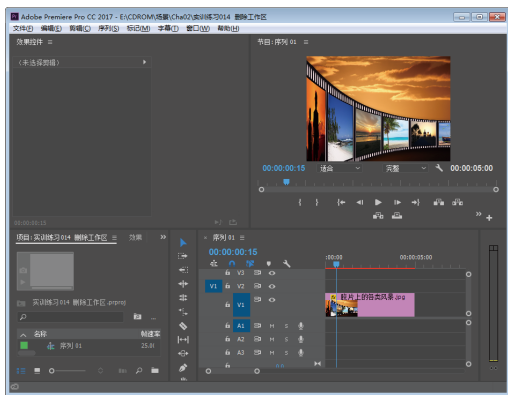


图2-14 重置工作区

实训练习015 拖曳面板

下面将讲解如何新建工作区，具体操作步骤如下：

素材	无
场景	无
视频	视频教学 Cha02 实训练习015 拖曳面板.MP4

① 新建项目文件后，进入Premiere Pro CC 2017操作界面，如图2-15所示。

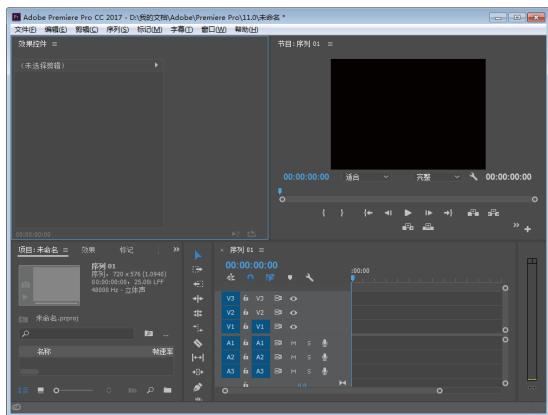


图2-15 Premiere Pro CC 2017操作界面

② 选择需要移动的面板，将鼠标放置在面板的名称处，然后将其拖至合适的位置，并调整面板的大小，如图2-16所示。

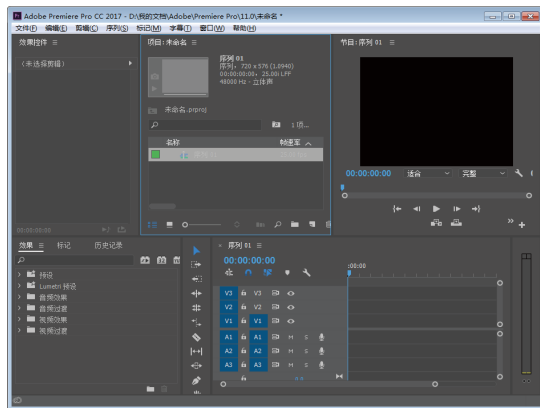


图2-16 拖曳面板

知识链接

显示浮动面板

下面将讲解如何显示浮动面板，具体操作步骤如下：

(1) 新建项目文件后，在面板名称处单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择【浮动面板】命令，如图2-17所示。

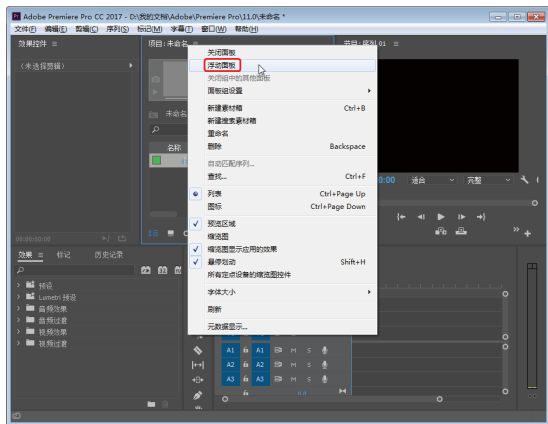


图2-17 选择【浮动面板】命令

(2) 显示浮动面板效果如图2-18所示。

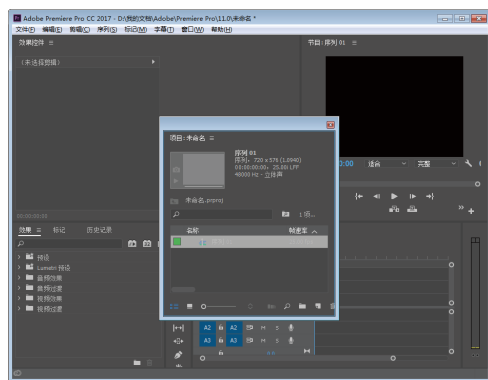


图2-18 显示浮动面板

固定面板

继续上面的操作,选择浮动面板,然后将鼠标放置在面板的名称处,将面板拖至合适的位置后松开鼠标左键,即可固定面板,如图2-19所示。

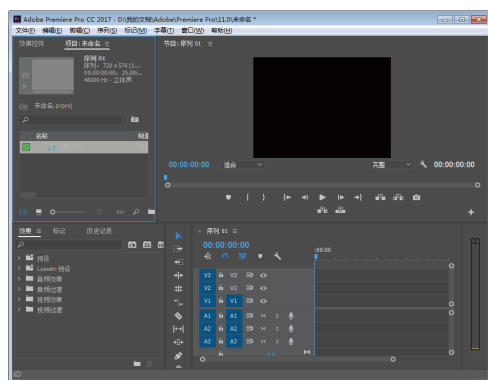


图2-19 固定面板

实训练习016 导入视音频素材

视频和音频素材文件是常用的素材文件,下面将讲解如何导入视音频素材,具体操作步骤如下:

素材	素材 Cha02 视音频.avi
场景	场景 Cha02 实训练习016 导入视音频素材.prproj
视频	视频教学 Cha02 实训练习016 导入视音频素材.MP4

① 首先运行Premiere Pro CC 2017软件,在开始界面中,单击【新建项目】按钮,如图2-20所示。



图2-20 单击【新建项目】按钮

② 弹出【新建项目】对话框,为其指定保存路径及名称,单击【确定】按钮,如图2-21所示。

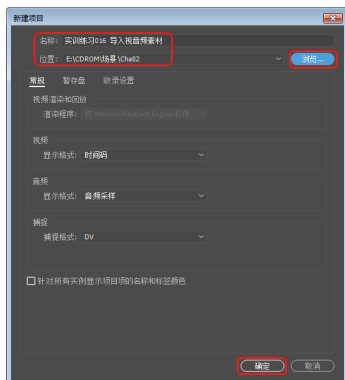


图2-21 设置名称和路径

③ 按Ctrl+N组合键,弹出【新建序列】对话框,在【序列预设】选项卡下选择【DV-PAL】|【标准48kHz】选项,单击【确定】按钮,如图2-22所示。

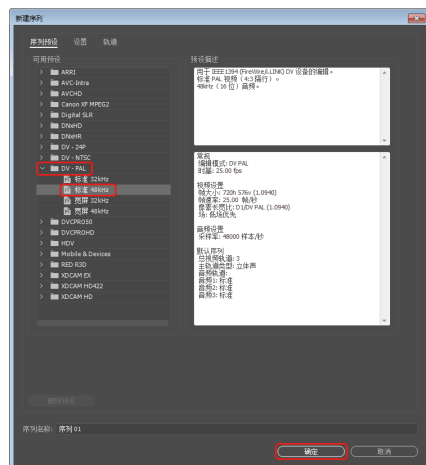


图2-22 新建序列

④ 新建项目文件后,在【项目】面板的空白处单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择【导入】命令,如图2-23所示。

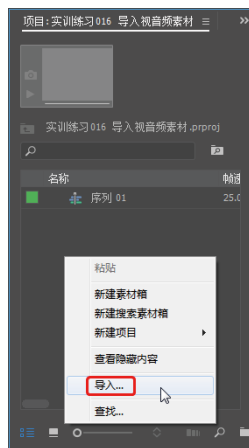


图2-23 单击【导入】按钮

⑤ 弹出【导入】对话框,选择随书配套资源中的素材|Cha02|视音频.avi素材文件,单击【打开】按钮,如图2-24所示。

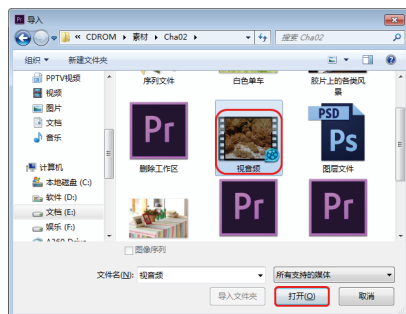


图2-24 导入素材文件

⑥ 导入视音频素材文件完成, 在【项目】中查看导入的素材文件, 然后将其拖至【序列】窗口中, 弹出【剪辑不匹配警告】对话框, 单击【保持现有设置】按钮, 如图2-25所示。

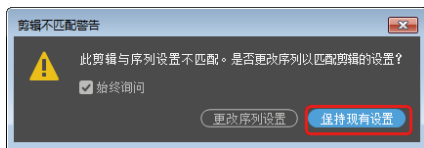


图2-25 【保持现有设置】按钮

⑦ 导入视音频后效果, 如图2-26所示。

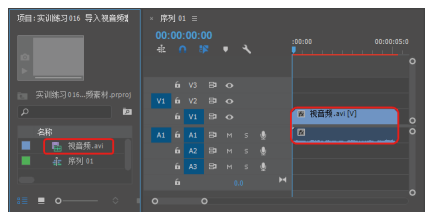


图2-26 导入视音频后的效果

知识链接

视频编辑常识

1. 导入图像素材

图像素材是静帧文件, 可以在Premiere Pro CC 2017中被当作视频文件使用, 导入图像素材文件时, 首先设置其默认持续时间, 导入图像素材的具体操作步骤如下:

(1) 新建【DV-PAL】|【标准48kHz】选项的序列, 单击【确定】按钮, 如图2-27所示。

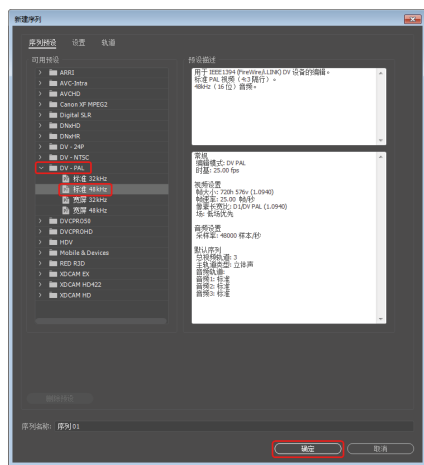


图2-27 新建序列

(2) 新建项目文件后, 在菜单栏中选择【编辑】|【首选项】|【常规】命令, 如图2-28所示。

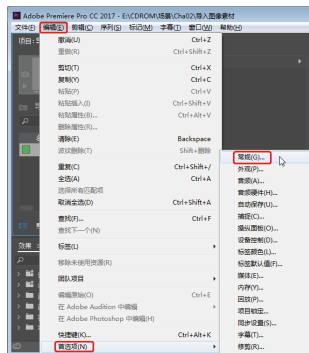


图2-28 执行【常规】命令

(3) 弹出【首选项】设置对话框, 将【静止图像默认持续时间】设置为75帧, 即为3s, 然后单击【确定】按钮, 如图2-29所示。

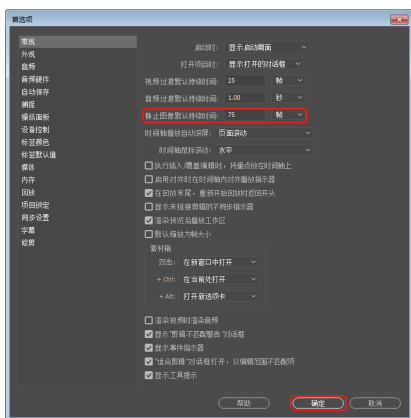


图2-29 设置【静止图像默认持续时间】

(4) 在菜单栏中选择【文件】|【导入】命令, 如图2-30所示。



图2-30 执行【导入】命令

(5) 弹出【导入】对话框, 选择随书配套资源中的素材|Cha02|图像素材.jpg素材文件, 单击【打开】按钮, 如图2-31所示。

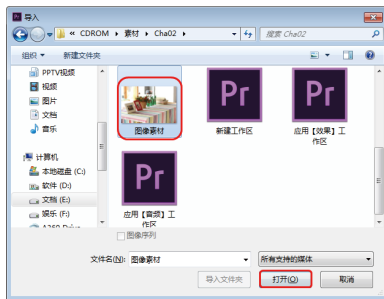


图2-31 导入素材文件

(6) 将选择的图像素材文件导入【项目】面板中, 可以看到默认持续时间为3s, 与前面的设置一致, 然后将其拖至【序列】窗口中, 在【效果控件】面板中将【缩放】设置为20, 如图2-32所示。

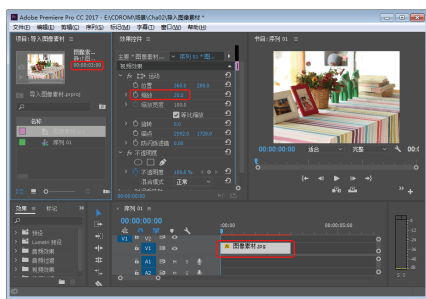


图2-32 将图像文件拖至【序列】窗口中

2. 导入序列文件

序列文件是带有统一编号的图像文件, 只把序列文件中的一张图片导入至Premiere Pro CC 2017中, 它就是静态图像文件, 如果将它们按照序列全部导入, 系统就自动将其整体作为一个视频文件, 导入序列文件的具体操作步骤如下。

(1) 弹出【新建序列】对话框, 在【序列预设】选项卡下选择【DV-PAL】|【标准48kHz】选项, 单击【确定】按钮, 如图2-33所示。

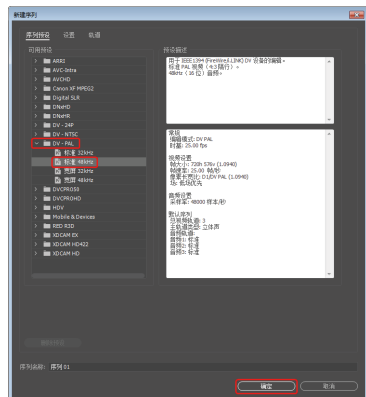


图2-33 新建序列

(2) 新建项目文件后,在【项目】面板空白处,单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择【导入】命令,如图2-34所示。

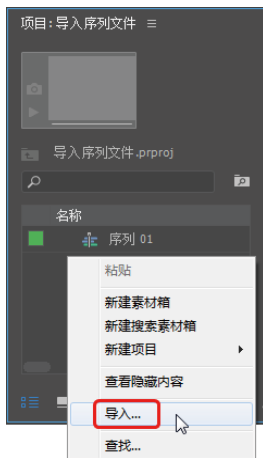


图2-34 选择【导入】命令

(3) 弹出【导入】对话框,选择随书配套资源中的素材|Cha02|序列文件,打开【序列文件】文件夹选择【001.jpg】,然后选中【图像序列】复选框,单击【打开】按钮,如图2-35所示。

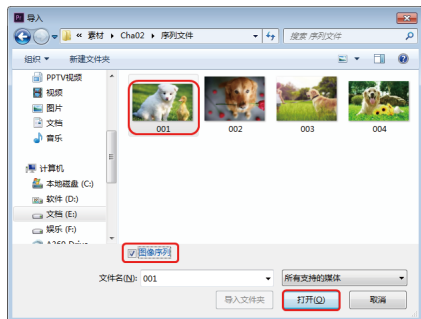


图2-35 选中【图像序列】复选框

(4) 在【项目】中查看导入的素材文件,然后将其拖至【序列】窗口中,弹出【剪辑不匹配警告】对话框,单击【保持现有设置】按钮,如图2-36所示。

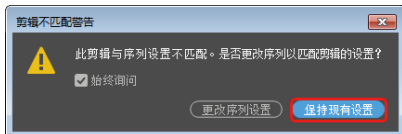


图2-36 单击【保持现有设置】按钮

(5) 在【序列】窗口中选择置入的素材文件,然后单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择【速度/持续时间】命令,如图2-37所示。

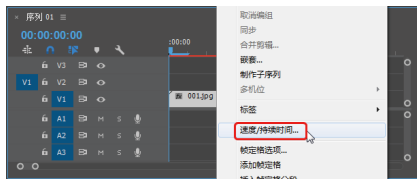


图2-37 选择【速度/持续时间】命令

(6) 弹出【速度/持续时间】对话框,设置【持续时间】为00:00:04:00,单击【确定】按钮,如图2-38所示。在【效果控件】面板中将【缩放】设置为50,设置完成后在【节目】窗口中单击▶按钮预览效果。

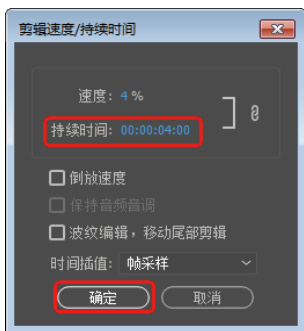


图2-38 设置【持续时间】

3. 导入图层文件

图层文件也为静帧图像文件,但是图层文件包含了多个相互独立的图像图层。在Premiere Pro CC 2017中,可以将图层文件的所有图层作为一个整体导入,也可以单独导入其中的一个图层,导入图层文件的具体操作步骤如下:

(1) 弹出【新建序列】对话框,在【序列预设】选项卡下选择【DV-PAL】|【标准48kHz】选项,单击【确定】按钮,如图2-39所示。

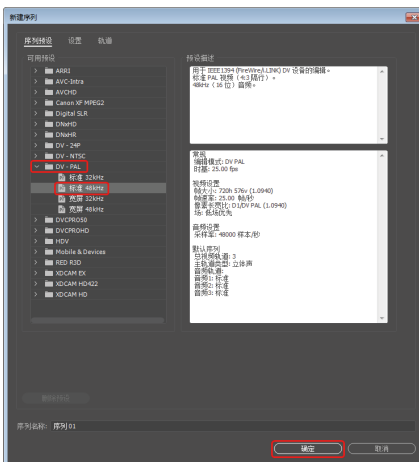


图2-39 新建序列

(2) 新建项目文件后,在【项目】面板空白处,双击鼠标左键,弹出【导入】对话框,选择随书配套资源中的素材|Cha02|图层文件.psd素材文件,单击【打开】按钮,如图2-40所示。

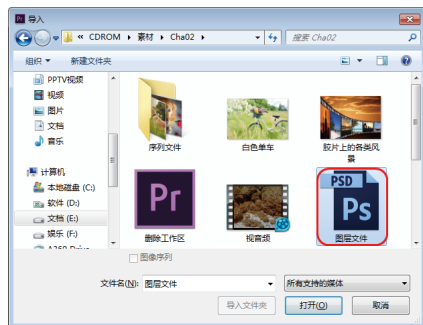


图2-40 导入素材文件

(3) 弹出【导入分层文件: 图层文件】对话框,单击【导入为:】右侧的下拉按钮,选择【各个图层】,单击【确定】按钮,如图2-41所示。



图2-41 选择【各个图层】

(4) 将图层文件导入【项目】面板中,如图2-42所示。

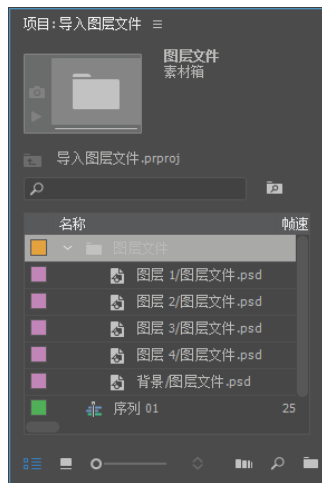
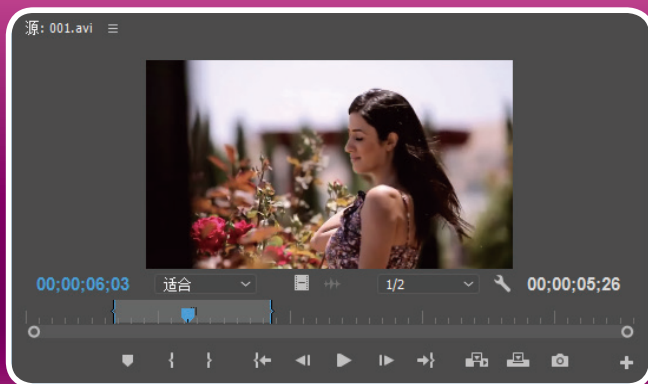
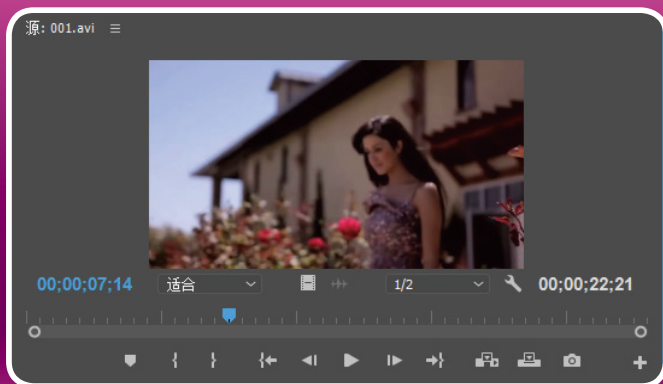


图2-42 导入图层文件

添加与设置标记

本章将主要介绍Premiere Pro CC 2017软件中的添加与设置标记，添加与设置标记可以帮助用户在序列中对齐素材或切换，还可以快速寻找目标。



实训练习017 标记出入口点

在【源监视器】窗口中，标记出入口点就定义了操作的区域，将项目面板中的素材文件拖至视频轨道中，此时单击播放按钮即可播放标记区域内的视频内容。具体操作步骤如下：

素材	素材 Cha03 飞舞的花瓣.avi
场景	场景 Cha03 实训练习017 标记出入口点.prproj
视频	视频教学 Cha03 实训练习017 标记入点和出点.MP4

① 首先新建项目，将【序列】设置为【DV-PAL】|【标准48kHz】选项，在【项目】面板的空白处双击鼠标，在弹出的对话框中选择素材【飞舞的花瓣.avi】素材文件，单击【打开】按钮即可导入素材文件，如图3-1所示。

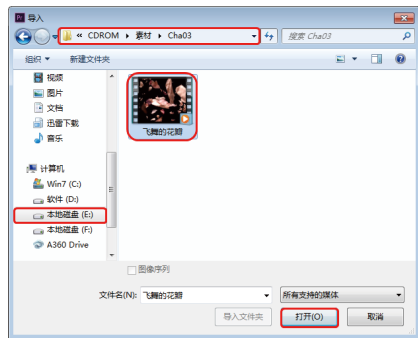


图3-1 选择素材文件

② 在【项目】面板中双击【飞舞的花瓣.avi】素材文件，将其打开在【源监视器】窗口中，如图3-2所示。

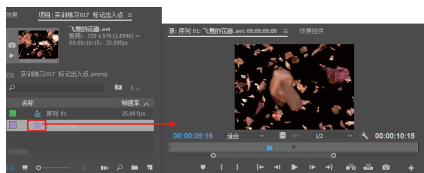


图3-2 导入源监视器

③ 将当前时间设置为00:00:05:09，单击【标记入点】按钮 ，再将当前时间设置为00:00:15:23，然后单击【标记出点】按钮 ，如图3-3所示。

④ 在【项目】面板中的【飞舞的花瓣.avi】素材文件拖至【V1】视频轨道中，如图3-4所示。

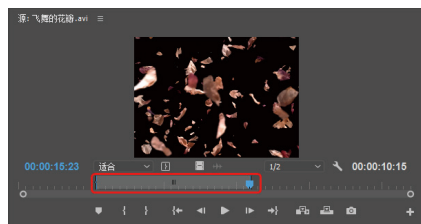


图3-3 添加标记出入口点

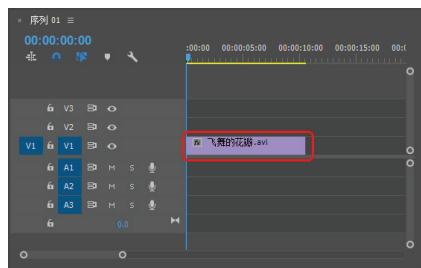


图3-4 拖曳素材文件

⑤ 按空格键，即可在【节目监视器】窗口中预览效果，如图3-5所示。

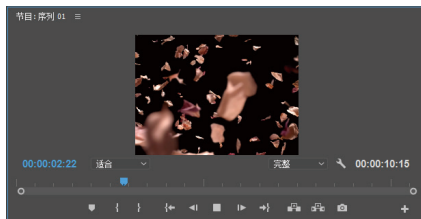


图3-5 预览效果

知识链接

标记素材

【源监视器】窗口的标记工具用于设置素材片段的标记,【节目监视器】窗口的标记工具用于设置序列中时间标尺上的标记。

为【源监视器】窗口中的素材设置标记点的方法如下:

(1) 在【源监视器】窗口中选择要设置标记的素材。

(2) 在【源监视器】窗口中找到设置标记的位置,然后单击【添加标记】按钮为该处添加一个标记点,可以按键盘上的M键,也可以在菜单栏中选择【标记】|【添加标记】命令,如图3-6所示。



图3-6 选择【添加标记】命令

提示

按M键时,需要将输入法设置为英文状态,此时按M键才会起作用。

用户可在此为其添加章节标记,为其添加章节标记的方法如下:

(1) 【添加章节标记】:在编辑标识线的位置添加一个章节标记。

(2) 在【源监视器】窗口中选择需要添加标记的位置,单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择【添加章节标记】命令,如图3-7所示。

(3) 在弹出的对话框中将其【名称】设置为【章节标记】,单击【章节标记】,其他参数为默认设置,如图3-8所示。



图3-7 选择【添加章节标记】命令

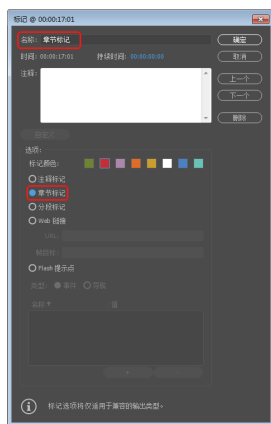


图3-8 【标记】对话框

(4) 设置完成后,单击【确定】按钮,即可在【源监视器】窗口中为其添加章节标记,如图3-9所示。

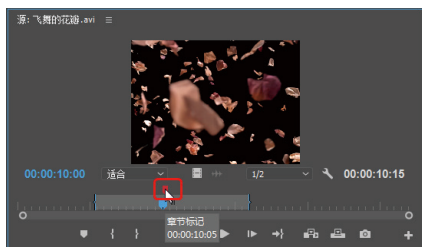


图3-9 查看章节标记



实训练习018

转到入点

查找目标标记入点方法:在【源监视器】窗口中单击【转到入点】按钮,可以找到入点。具体操作步骤如下:

素材	素材\Cha03\壁画视频.avi
场景	场景\Cha03\转到出入点.prproj
视频	视频教学 Cha03 实训练习018 转到入点.MP4

① 首先新建项目,将【序列】设置为【DV-PAL】|【标准48kHz】选项,在【项目】面板的空白处双击鼠标,在弹出的对话框中选择素材【壁画视频.avi】素材文件,单击【打开】按钮即可导入素材文件,如图3-10所示。

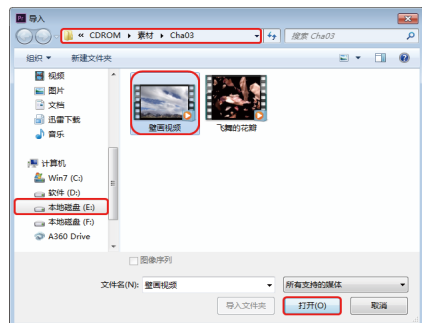


图3-10 选择素材文件

② 然后在【项目】面板中双击【壁画视频.avi】素材文件,将其打开在【源监视器】窗口中,如图3-11所示。

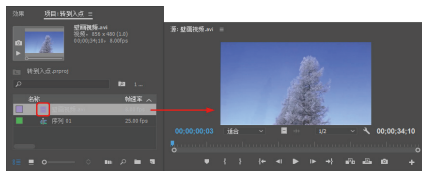


图3-11 导入源监视器

③ 将当前时间设置为00:00:07:18,单击【标记入点】按钮,再将当前时间设置为00:00:21:29,然后再单击【标记出点】按钮,如图3-12所示。

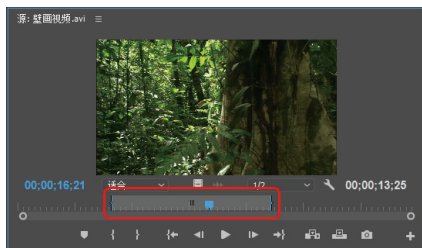


图3-12 添加标记出入点

④ 将在时间轴上单击鼠标右键,弹出快捷菜单,选择【转到入点】命令,如图3-13所示。

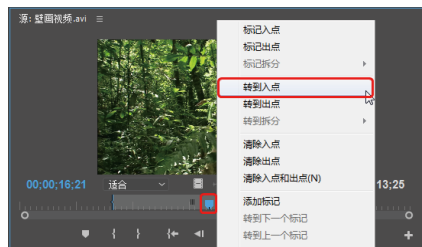


图3-13 选择【转到入点】命令

⑤ 执行该命令后, 就可以看到此按钮  跳转到入点位置, 如图3-14所示。

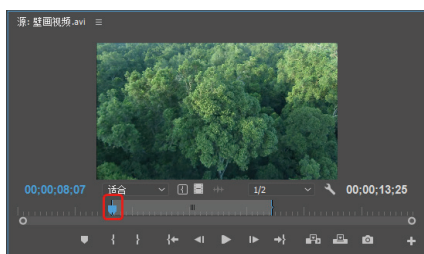


图3-14 执行命令后的效果

实训练习019 转到出点

查找目标标记入点方法: 在【源监视器】窗口中单击【转到出点】按钮 , 可以找到出点。具体操作步骤如下:

素材	素材 Cha03 壁画视频.avi
场景	场景 Cha03 转到出入点.prproj
视频	视频教学 Cha03 实训练习019 转到出点.MP4

① 继续上一个实训练习的操作, 将在时间轴上单击鼠标右键, 弹出快捷菜单, 选择【转到出点】命令, 如图3-15所示。

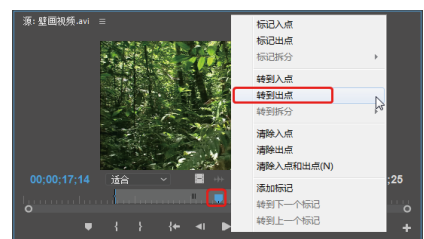


图3-15 选择【转到出点】命令

② 执行该命令后, 就可以看到此按钮  跳转到出点位置, 如图3-16所示。

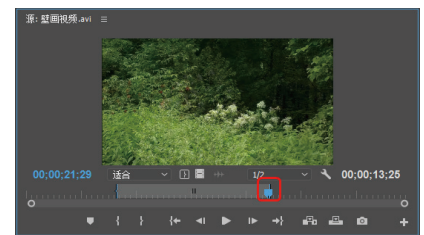


图3-16 执行命令后的效果

实训练习020 清除入点

如果要清除入点, 直接在时间轴上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单

中选择【清除入点】命令。具体操作步骤如下:

素材	素材 Cha03 001.avi
场景	场景 Cha03 清除入点.prproj
视频	视频教学 Cha03 实训练习020 清除入点.MP4

① 首先新建项目, 将【序列】设置为【DV-PAL】|【标准48kHz】选项, 在【项目】面板的空白处双击鼠标, 在弹出的对话框中选择素材【001.avi】素材文件, 单击【打开】按钮即可导入素材文件, 如图3-17所示。

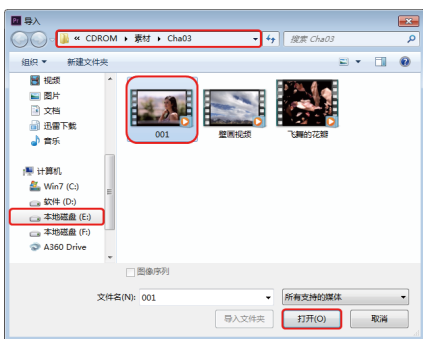


图3-17 选择素材文件

② 在【项目】面板中双击【001.avi】素材文件, 将其打开在【源监视器】窗口中, 如图3-18所示。

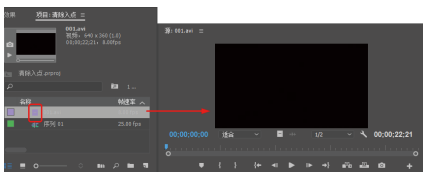


图3-18 导入源监视器

③ 将当前时间设置为00:00:03:11, 单击【标记入点】按钮 , 再将当前时间设置为00:00:09:03, 单击【标记出点】按钮 , 如图3-19所示。

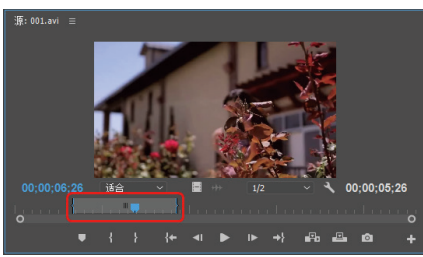


图3-19 添加标记入出点

④ 在时间轴上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择【清除入点】, 如图3-20所示。

⑤ 执行该命令后将入点清除, 如图3-21所示。

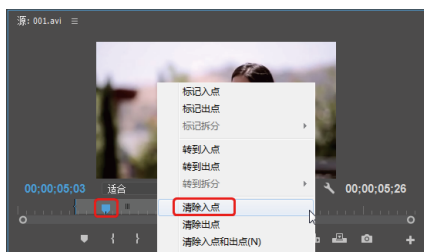


图3-20 选择【清除入点】命令

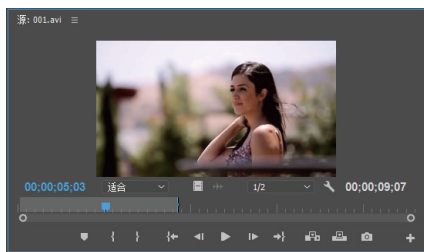


图3-21 清除入点后的效果

实训练习021 清除出点

如果要清除出点, 直接在时间轴上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择【清除出点】命令。具体操作步骤如下:

素材	素材 Cha03 001.avi
场景	场景 Cha03 清除出点.prproj
视频	视频教学 Cha03 实训练习021 清除出点.MP4

① 继续上一个实训练习的操作, 在时间轴上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择【清除出点】, 如图3-22所示。



图3-22 选择【清除出点】命令

② 执行该命令后将出点清除, 如图3-23所示。

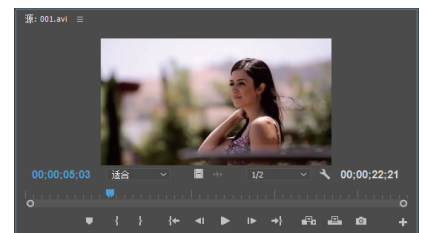


图3-23 清除出点后的效果



实训练习022

清除出点和入点

如果要清除出入点，直接在时间轴上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【清除入点和出点】命令。具体操作步骤如下：

素材	素材 Cha03 001.avi
场景	场景 Cha03 清除出点和入点.prproj
视频	视频教学 Cha03 实训练习022 清除出点和入点.MP4

① 首先新建项目，将【序列】设置为【DV-PAL】|【标准48kHz】选项，在【项目】面板的空白处双击鼠标，在弹出的对话框中选择素材【001.avi】素材文件，单击【打开】按钮即可导入素材文件，如图3-24所示。

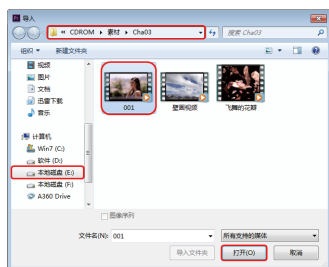


图3-24 选择素材文件

② 在【项目】面板中双击【001.avi】素材文件，将其打开在【源监视器】窗口中，如图3-25所示。

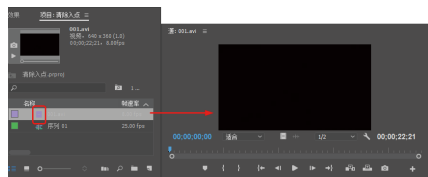


图3-25 导入源监视器

③ 将当前时间设置为00:00:03:11，单击【标记入点】按钮 ，再将当前时间设置为00:00:09:03，然后再单击【标记出点】按钮 ，如图3-26所示。

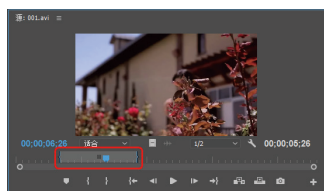


图3-26 添加标记入出点

④ 在时间轴上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【清除入点和出点】，如图3-27所示。

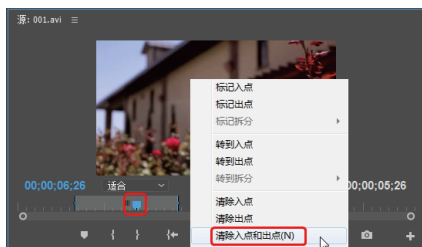


图3-27 选择【清除入点和出点】命令

⑤ 执行该命令后将出入点清除，如图3-28所示。

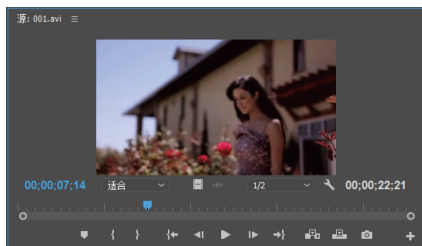


图3-28 清除出入点后的效果



实训练习023

清除所选的标记

如果要清除所选的标记，直接在时间轴上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【清除所选的标记】命令。具体操作步骤如下：

素材	素材 Cha03 002.prproj
场景	场景 Cha03 清除标记.prproj
视频	视频教学 Cha03 实训练习023 清除所选的标记.MP4

① 打开随书配套资源中的素材|Cha03|002.prproj素材文件，在时间轴上单击鼠标右键，在弹出快捷菜单中选择【清除所选的标记】命令，如图3-29所示。



图3-29 选择【清除所选的标记】命令

② 即可在【源监视器】窗口中看到清除后的效果，如图3-30所示。

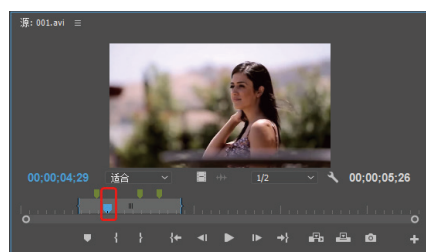


图3-30 清除后的效果



实训练习024

清除所有标记

如果要清除所有标记，直接在时间轴上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【清除所有标记】命令。具体操作步骤如下：

素材	素材 Cha03 002.prproj
场景	场景 Cha03 清除标记.prproj
视频	视频教学 Cha03 实训练习024 清除所有标记.MP4

① 打开随书配套资源中的素材|Cha03|002.prproj素材文件，在时间轴上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【清除所有标记】命令，如图3-31所示。

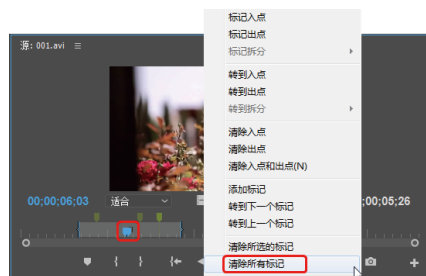


图3-31 选择【清除所有标记】命令

② 即可在【源监视器】窗口中看到清除后的效果，如图3-32所示。

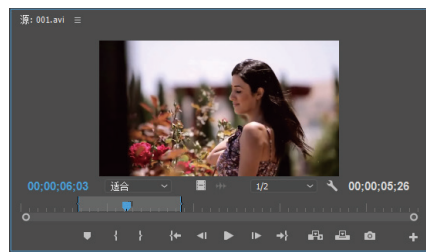


图3-32 清除后的效果